

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN COLLABORATIVE LEARNING
TECHNIQUE BUZZ GROUP (CLTBG) BERBANTUAN MEDIA BAAMBOOZLE
TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA KELAS III DI MIN 10
BANDAR LAMPUNG**

Wilma Azzilla¹, Heny Wulandari², Hasan Sastra Negara³

^{1,3}PGMI FTK Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

²PIAUD FTK Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

¹wilmaazzilla8788@gmail.com, ²heny.wulan@radenintan.ac.id,

³hasansastra@radenintan.ac.id

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Collaborative Learning Technique Buzz Group (CLTBG) learning model assisted by Baamboozle media on the understanding of mathematical concepts of third-grade students at MIN 10 Bandar Lampung. The research was motivated by the low level of students' conceptual understanding in mathematics, as shown by pre-test results in three classes, where approximately 91.58% of students had not reached the minimum mastery criteria. This research employed a quantitative approach with a Quasi-Experimental Design. The population consisted of all third-grade students, with two classes selected as samples: class III A as the experimental group and class III C as the control group. Data collection was conducted using pretest and posttest instruments. The analysis revealed a significant difference in students' conceptual understanding before and after the treatment in the experimental class. This is supported by the significance value (Sig. 2-tailed) of $0.043 < 0.05$ and an effect size (Cohen's d) of 0.47, indicating a moderate effect. Therefore, it can be concluded that the CLTBG learning model assisted by Baamboozle media has a positive effect on improving students' understanding of mathematical concepts.

Keywords: Collaborative Learning; Buzz Group Technique; Baamboozle; Conceptual Understanding

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Collaborative Learning Technique Buzz Group (CLTBG) berbantuan media Baamboozle terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas III di MIN 10 Bandar Lampung. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya pemahaman konsep matematika siswa yang ditunjukkan oleh hasil pra tes di tiga kelas, di mana sekitar 91,58% siswa belum mencapai ketuntasan belajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain Quasi Experimental Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa

kelas III, dengan sampel dua kelas yaitu kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III C sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pretest dan posttest. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara hasil pemahaman konsep matematika siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,043 < 0,05$ dan nilai effect size (Cohen's d) sebesar 0,47 yang menunjukkan pengaruh sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran CLTBG berbantuan media Baamboozle berpengaruh positif dalam meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa.

Kata kunci: Collaborative Learning; Teknik Buzz Group; Baamboozle; Pemahaman Konsep

A. Pendahuluan

Bapak Pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara mendefinisikan arti pendidikan yaitu tuntutan didalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Pristiwanti, Badariah, Hidayat, & Dewi, 2022). Dalam konteks pendidikan dasar, salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai peserta didik adalah pemecahan masalah. Pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan salah satunya yaitu dengan telah terjadinya perubahan kurikulum sesuai dengan zamannya. Kurikulum adalah rencana belajar, *a curriculum is a plan for learning*. Dengan kata lain, kurikulum yaitu alat untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Fakih Khusni, Munadi, & Matin, 2022).

Kurikulum Merdeka belajar adalah kurikulum pembelajaran intrakurikuler yang beragam, dimana kontennya akan lebih optimis sehingga siswa memiliki waktu yang cukup untuk mengeksplorasi konsep dan memperkuat kompetensi (Hadi et al., 2023).

Salah satu mata pelajaran terpenting dalam kurikulum Merdeka yaitu "Matematika". Tujuan utama belajar matematika adalah memecahkan masalah matematika (Nurani, Riyadi, & Subanti, 2021). Dalam menyelesaikan masalah diperlukan aturan kompleks atau aturan tingkat tinggi dapat dicapai setelah menguasai aturan dan konsep terdefinisi yang dapat dikuasai jika ditunjang oleh pemahaman konsep (Raya, Soleh, & Wulandari, 2018). Pemahaman konsep adalah kemampuan peserta didik untuk menjelaskan atau mengungkapkan kembali suatu konsep yang telah dipelajari dan dapat dilakukan sesuai situasi (Yuniar, Hermawan, & Nurdianti,

2023). Maka, dalam ranah pendidikan matematika menguasai konsep menjadi fokus utama supaya siswa mampu memahami serta mengaplikasikan dalam setiap situasi. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa pemahaman konsep matematika siswa di tingkat sekolah dasar masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa dari 107 siswa, rata-rata sebanyak 91,58% murid masih belum bisa menjawab soal tes pemahaman konsep matematika serta mendapat nilai rendah kurang dari 70. Adapun, murid yang bisa menjawab soal tes pemahaman konsep matematika serta mendapat nilai lebih dari 70 rata-rata hanya 8,41%. Dari penjelasan tersebut, bisa menyimpulkan jika pemahaman konsep matematika para murid itu tingkat pencapaiannya masih kurang memuaskan. Salah satu persoalan utama yang dihadapi ialah rendahnya pemahaman murid pada konsep matematika. Banyak murid yang hanya bisa menghafal rumus atau prosedur, tanpa sepenuhnya mengerti dasar-dasar teori atau konsep yang sudah jadi landasannya. Dampaknya, sering kali murid menghadapi kesusahan saat mesti memakai konsep matematika diberbagai situasi atau saat menyelesaikan soal yang lebih kompleks.

Dari hasil wawancara dengan salah satu wali kelas III pada Kamis 21 November 2024, mengungkapkan jika di sekolah ini

sudah memakai kurikulum merdeka yang dimana kurikulum ini dirancang supaya mendorong kreativitas, inovasi, serta pengembangan karakter murid. Namun, praktik pengajaran di kelas III masih didominasi oleh metode yang monoton, ialah ceramah serta latihan soal dari buku cetak ini cenderung membuat murid jadi kurang aktif serta kesusahan pada mengerti materi. Pemanfaatan media pengajaran yang masih kurang maksimal sebab ada sebagian faktor diantaranya ialah keterbatasan sarana serta prasarana yang mendukung pengajaran aktif. Hingganya, masih banyak murid yang mengalami kesusahan pada mengerti konsep pengajaran matematika. Susah berdampak pada pencapaian hasil belajar yang belum optimal. Setelah melaksanakan observasi serta wawancara, salah satu solusi supaya menangani isu ini ialah dengan menerapkan model pengajaran yang lebih inovatif, menarik serta bisa memperkuat keterlibatan murid pada tahapan belajar mengajar. Pengajaran kolaboratif ialah salah satu strategi pengajaran yang menarik yang bisa membantu murid mengerti ide-ide matematika dengan lebih baik.

Collaborative learning merupakan pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelompok, tujuannya bukan untuk mencapai kesatuan yang didapat melalui kegiatan kelompok, siswa dalam kelompok didorong untuk menemukan beragam pendapat atau pemikiran yang dikeluarkan

oleh tiap individu dalam kelompok (Rahman & Dkk, 2019). Kelompok diskusi ialah salah satu teknik yang dipakai pada pendekatan pengajaran kolaboratif. Kelompok diskusi, yang juga dikenal jadi diskusi kelompok kecil (*buzz group*), ialah prosedur terstruktur yang melibatkan sekelompok murid yang terlibat pada percakapan tatap muka yang kooperatif serta dibatasi waktu dengan tujuan mengumpulkan berbagai jenis pengetahuan atau pengalaman, membuat pilihan, atau menyelesaikan masalah (Afifah, 2023). Teknik ini merupakan alat pemula diskusi yang baik (Tiwery, 2019) yang terdiri dari 4-5 orang dalam satu kelompok (Helmi & Husein baysha, 2019), bukan hanya memperbaiki keterampilan berkomunikasi serta kolaborasi (Khoidir, Sholehuddin, & Kholijah, 2021), tetapi juga untuk meningkatkan pemahaman konsep siswa (Yulianti, 2020).

Namun, supaya model *collaborative learning* dengan teknik *buzz group* dapat berjalan dengan lebih efektif, sangatlah penting menggunakan media pembelajaran yang menarik, salah satunya yaitu *baamboozle*. *Baamboozle* merupakan platform pengajaran berbasis web daring (Wulandari, Andris Susanto, & Hawa, 2024) berbasis permainan edukasi yang menyerupai cerdas cermat (Darmawan & Aghni, 2024) yang dapat dimainkan secara individu atau kelompok (Amalinda, 2024).

Penelitian ini sejalan dengan studi yang dilakukan oleh Syaiful Arif

dan Imam Muchlash (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery Learning* Dengan Teknik *Buzz Group* Terhadap Keterampilan Berpikir Rasional Siswa” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode *discovery learning* dengan teknik *buzz group* ini mempengaruhi keterampilan berpikir rasional siswa. Disisi lain, studi yang dilakukan oleh Martha Yuniar (2023) dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Roar (*Road, Observer, Auditory, Review*) Berbantuan Media *Baamboozle* Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi kelas XI” dengan hasil menunjukkan bahawa ada pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran ROAR berbantuan media *baamboozle* dalam meningkatkan pemahaman konsep peserta didik.

Kecenderungan pada penelitian sebelumnya yaitu menggunakan metode *discovery learning* dengan teknik *buzz group* terhadap keterampilan berpikir rasional dan model pembelajaran ROAR berbantuan media *baamboozle* dalam meningkatkan pemahaman konsep. Pada penelitian ini akan mengkaji tentang pengaruh model *collaborative learning tehique buzz group* berbantuan media *bamboozle* terhadap pemahaman konsep matematika.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Jenis

penelitian yang digunakan yaitu *quasi exsperimantal design* dengan pendekatan *nonequivalent control group design* *Quasi exsperimantal design* merupakan penelitian yang memiliki kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiono, 2024). Rancangan penelitian digambarkan sebagai berikut:

Tabel 1 *Nonequivalent Control Group Design*

Kelompok	Pre-test	Perlakuan	Post-test
Eksperimen	O1	X1	O2
Kontrol	O3	X2	O4

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap 2024/2025 di MIN 10 Bandar Lampung yang beralamatkan di jalan Hayam Wuruk No. 6, Gang Abu Bakar 6 Tj. Baru, Kec. Kedamaian, Kota Bandar Lampung, Lampung. Untuk populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III semester genap terdiri dari 3 kelas yang berjumlah 107 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan yaitu *simple random sampling*, dimana kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III C sebagai kelas kontrol. Adapun sampel yang digunakan yaitu sebanyak 76 siswa.

Instrument yang digunakan berupa dokumentasi, observasi dan tes. Tes ini berupa soal uraian yang terdiri dari 15 soal yang digunakan untuk mengukur pemahaman konsep siswa. Instrumen ini telah divalidasi oleh ahli dan diuji cobakan

untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran, dan daya pembeda soal. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pretest, untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada kedua kelompok dan posttest, untuk mengukur peningkatan pemahaman konsep setelah perlakuan diberikan. Teknik analisis data menggunakan SPSS 22.

Uji coba instrument yang dilakukan dalam penelitian ini adalah uji validitas dan uji reliabilitas. Uji validitas digunakan untuk mengukur suatu instrument yang digunakan dalam penelitian (Widodo, 2021). Untuk mengetahui besarnya korelasi skor butir soal dengan skor total maka perlu menggunakan korelasi *product moment*. Uji reliabilitas menggunakan teknik *Alfa Cronbach*.

Tabel 2 Kriteria Validitas

Besar Nilai r	Interpretasi
0,80 – 1,00	Sangat tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah
$R_{xy} < 0,00$	Tidak valid

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sebelum pelaksanaan riset, perangkat tes pemahaman konsep Matematika yang terdiri dari 15 soal *essay pretest* serta 15 soal *essay posttest* terlebih dahulu dengan uji coba supaya memastikan kelayakannya. Uji coba ini dilaksanakan pada 38 murid yang bukan bagian dari sampel riset. Setelah uji coba, data soal *pretest* serta *posttest* dianalisis supaya menetapkan validitas dan reliabilitas. Berikut hasil validitas soal pretest dan posttest:

**Tabel 3 Hasil Uji Coba Validitas
Pretest dan Posttest**

Instrumen	No Soal	r_{tabel}	r_{hitung}	Kesimpulan	Interpretasi
Pretest	1	0,32	0,28	Tidak Valid	Rendah
	2	0,32	0,29	Tidak Valid	Rendah
	3	0,32	0,48	Valid	Sedang
	4	0,32	0,51	Valid	Sedang
	5	0,32	0,47	Valid	Sedang
	6	0,32	0,31	Tidak Valid	Rendah
	7	0,32	0,29	Tidak Valid	Rendah
	8	0,32	0,45	Valid	Sedang
	9	0,32	0,47	Valid	Sedang
	10	0,32	0,38	Valid	Sedang
	11	0,32	0,46	Valid	Sedang
	12	0,32	0,18	Tidak Valid	Rendah
	13	0,32	0,48	Valid	Sedang
	14	0,32	0,40	Valid	Sedang
	15	0,32	0,51	Valid	Sedang

Post test	1	0,32	0,49	Valid	Sedang
	2	0,32	0,25	Tidak Valid	Rendah
	3	0,32	0,46	Valid	Sedang
	4	0,32	0,28	Tidak Valid	Rendah
	5	0,32	0,50	Valid	Sedang
	6	0,32	0,50	Valid	Sedang
	7	0,32	0,41	Valid	Sedang
	8	0,32	0,55	Valid	Sedang
	9	0,32	0,56	Valid	Sedang
	10	0,32	0,15	Tidak Valid	Rendah
	11	0,32	0,56	Valid	Sedang
	12	0,32	0,69	Valid	Tinggi
	13	0,32	0,31	Tidak Valid	Rendah
	14	0,32	0,39	Valid	Sedang
	15	0,32	0,28	Tidak Valid	Rendah

Berdasarkan nilai $r_{tabel} = 0,320$, maka pada soal *pretest* maupun *posttest* terdapat 10 soal valid dan 5 tidak valid. Hal ini karena, nilai r_{hitung} lebih besar dari pada r_{tabel} . Berikut hasil uji coba reliabilitas soal pretest dan *posttest* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

**Tabel 4 Hasil Uji Reliabilitas Soal
Pretest dan Posttest**

Instrumen	Jumlah butir	Nilai Cronbach's Alpha	Nilai Min Reliabel
Pretest	15	0,626	0,60
Posttest	15	0,694	0,60

Berdasarkan hasil uji coba soal pretest dan *posttest* yang dilakukan pada subjek uji coba, diperoleh hasil

bahwa 10 soal pretest dan posttest valid atau dapat digunakan serta 5

pretest maupun posttest tidak valid atau tidak dapat digunakan. Sementara itu, untuk pengujian reliabilitas baik soal pretest maupun soal posttest, keduanya reliabel sehingga dapat digunakan dan diandalkan dalam penelitian.

Setelah diketahui bahwa soal pretest dan posttest valid dan reliabel, maka selanjutnya adalah memberikannya kepada kelas kontrol dan eksperimen. Berdasarkan hasil pretest dan posttest yang diperoleh di kelas kontrol dan eksperimen, maka dilakukan uji normalitas.

Tabel 5 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Pretest A	.142	38	.052	.950	38	.086
Posttest A	.125	38	.137	.955	38	.133
Pretest C	.097	38	.200*	.954	38	.123
Posttest C	.124	38	.145	.957	38	.152

Mengingat tabel 5 uji normalitas yang dilaksanakan, nilai Shapiro-Wilk section kelas percobaan pada pretest ialah 0,089, adapun kelompok kontrol ialah 0,133. Kelas percobaan mendapat nilai 0,123 pada pretest, adapun kelompok kontrol mendapat nilai posttest 0,152. Dengan demikian, bisa dikatakan jika kedua kelas

tersebut berdistribusi normal.

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance				
	Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Based on Mean	.119	1	74	.731
Based on Median	.116	1	74	.734
Based on Median and with adjusted df	.116	1	73.892	.734
Based on trimmed mean	.119	1	74	.731

Tabel 6 menunjukkan hasil rata-rata nilai yaitu 0,731, dimana nilai rata-rata > 0,05 bisa dikatakan jika data tersebut homogen.

Tabel 7 Hasil Uji N-Gain

NGain	Kelas		Statistic	Std. Error
	Percobaan	Mean	69.0286	3.47739
	Control	Mean	50.5865	3.53217

Kelas percobaan (teknik pengajaran kolaboratif model buzz group yang dilengkapi dengan media bamboozle) punya skor N-Gain rata-rata senilai 69,02%, yang masuk pada keterangan cukup efektif, menurut hasil perhitungan uji skor N-Gain. Sebaliknya, kelas kontrol (PBL dengan bantuan PowerPoint) punya skor N-Gain senilai 50,58%, yang menempatkannya pada keterangan kurang efektif.

Tabel 8 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test			
t-test for Equality of Means			
	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference
Hasil Equal variances assumed	.043	3.882	1.888
Equal variances not assumed	.043	3.882	1.888

H_0 ditolak serta H_1 diterima, mengingat relevansi pemahaman konsep matematika, yang memberitahukan $0,043 < 0,05$. Mengingat hal tersebut, model pengajaran kolaboratif buzz group punya dampak positif pada pemahaman konsep matematika murid.

Tabel 9 Hasil Nilai Cohen's D

Grup 1		Grup 2	
Rata-rata (M)	87.8	Rata-rata (M)	84.01
Simpangan Baku (s)	8.10	Simpangan Baku (s)	8.358
Ukuran Sampel (n)	38	Ukuran Sampel (n)	38
D Cohen = $(84.01 - 87.89)/8.23 = 0,47$			

Mengingat nilai rata-rata kelas percobaan berbeda dengan substansial dengan nilai rata-rata kelas kontrol, jadimana ditunjukkan oleh nilai d Cohen senilai 0,47 pada Tabel 4.16, hinganya perbedaan tersebut termasuk pada medium effect size.

Riset kelas III dilaksanakan di MIN 10 Bandar Lampung. Tujuan riset ini ialah supaya tahu apakah buzz group, suatu teknik pengajaran kolaboratif, dengan media baamboozle, dengan substansial mempengaruhi pemahaman murid pada topik-topik pada Matematika BAB 7 (Elemen-Elemen Bangunan Datar). supaya memilih sampel, pengkaji memakai strategi purposive sampling. Dua kelas jadi sampel riset: kelas III A, yang berjumlah 38 murid serta memakai strategi pengajaran kolaboratif model pengajaran buzz group dengan media bamboozle jadi kelas percobaan, serta kelas III C, yang berjumlah 38 murid serta berperan jadi kelompok kontrol dengan memakai model pengajaran berbasis masalah dengan powerpoint.

Buzz Group (CLTBG) ialah model pengajaran kolaboratif yang memakai kelompok- kelompok kecil yang terdiri dari tiga hingga enam orang supaya berdebat serta memecahkan masalah. Dengan memakai metode ini, murid berpartisipasi aktif pada pemecahan masalah serta diskusi selain menerima penjelasan dari guru. Dengan memakai media baamboozle, sejenis permainan edugames yang menyerupai lomba kuis, strategi buzz group ini dipakai.

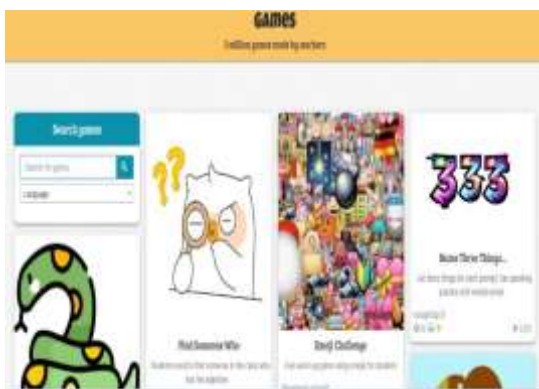
Langkah-langkah supaya mengakses baamboozel, yang bisa dipakai supaya mempelajari matematika, ialah klik play setelah pertama kali mengunjungi beranda situs web tersebut.

Gambar 1 Halaman Utama Web
Baamboozle



Lalu, pilih permainan atau materi yang cocok selaras dengan topik yang supaya diterapkan di kelas. Selain memainkan permainan yang ada di web Bamboozle yang sudah tersedia, bisa juga membuat sendiri soal permainan selaras dengan topik materi yang akan disampaikan dikelas saat tahapan belajar mengajar.

Gambar 2 Memilih Jenis Permainan Yang Selaras Topik Pengajaran



Riset ini dilaksanakan sebanyak 5 kali pertemuan di tiap kelas percobaan serta kontrol. Pertemuan pertama khusus *pretest* yang bertujuan menguji pemahaman murid

sebelum diberi perlakuan. Lalu 3 pertemuan dipakai supaya tahapan belajar mengajar, adapun pertemuan 5 khusus *posttest*. *Posttest* ini bertujuan menguji pemahaman konsep murid setelah pemberian perlakuan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Collaborative Learning Technique Buzz Group* (CLTBG) berbantuan media *Baamboozle* berpengaruh secara signifikan terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas III di MIN 10 Bandar Lampung. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji statistik yang menunjukkan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar $0,043 < 0,05$ dan nilai *effect size* (Cohen's d) sebesar 0,47 yang menunjukkan pengaruh dalam kategori sedang. Dengan demikian, model pembelajaran CLTBG berbantuan *Baamboozle* efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa, mendorong diskusi aktif, serta memperkuat pemahaman konseptual dalam pembelajaran matematika.

Sebagai rekomendasi, guru di tingkat sekolah dasar disarankan untuk mengadopsi model pembelajaran kolaboratif dengan teknik *buzz group* yang dipadukan dengan media digital interaktif seperti *baamboozle* untuk menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengeksplorasi penerapan model ini pada mata pelajaran lain, jenjang yang berbeda, atau dengan memperluas ukuran sampel untuk menguji konsistensi efektivitas model pembelajaran secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

Tiwery, B. (2019). *Kekuatan dan Kelemahan Metode Pembelajaran dalam Penerapan HOST (Higher Order Thinking Skills)*. Malang: Media Nusa Creative.

Widodo, B. S. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Sistematis & Komprehensif*. Yogyakarta: Eiga Mega.

Rahman, H., & Dkk. (2019). *Model-Model Pembelajaran Anak Usia Dini: Teori & Implementasi*.

Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Jurnal:

Afifah, N. N. (2023). Implementation of Buzz Group Strategy Learning to Improve Thematic Learning Achievement Theme 2 Always Save Energy Subtheme 2 Energy Benefits in Grade Iv Students of Madrasah Ibtidaiyah Negeri 3 Jakarta Academic Year 2021/2022. *Journal of Social Research*, 2(2), 359–375. <https://doi.org/10.55324/josr.v2i2.595>

Amalinda, R. (2024). Penggunaan Media Interaktif Baamboozle Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di SMP Negeri 24 Malang. *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, Dan Pengelolaan Pendidikan*, 3(7). <https://doi.org/10.17977/um065.v4.i7.2024.2>

Darmawan, R., & Aghni, R. I. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Baamboozle Terhadap Peningkatan Keterampilan Kolaborasi Siswa Program Keahlian Akuntansi Dan Keuangan Lembaga. *POLYGOT : Jurnal Ilmiah*, 20(1), 77–97.

Fakih Khusni, M., Munadi, M., & Matin, A. (2022). Impelementasi Kurikulum Merdeka Belajar di MIN 1 Wonosobo. *Jurnal Kependidikan Islam*, 12(1), 60–71. <https://doi.org/10.15642/jkpi.2022.12.1.60-71>

- Hadi, A., Marniati, M., Ngindana, R., Kurdi, M. S., Kurdi, M. S., & Fauziah, F. (2023). New Paradigm of Merdeka Belajar Curriculum in Schools. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 15(2), 1497–1510. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v15i2.3126>
- Helmi, A., & Husein baysha, M. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Buzz Grup terhadap Hasil Belajar Siswa Proses Menemukan secara Berkelompok Seperti Bermain , Siswa Minat Untuk Belajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(April), 1–10.
- Khoidir, A., Sholehuddin, & Kholijah, S. L. (2021). Pengaruh Metode Pembelajaran Diskusi dengan Tipe Buzz Group Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4120–4126. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1347>
- Nurani, M., Riyadi, R., & Subanti, S. (2021). Profil Pemahaman Konsep Matematika Ditinjau Dari Self Efficacy. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(1), 284. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i1.3388>
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian Pendidikan. *Pendidikan Dan Konseling*, 4, 88–99.
- Raya, A. K., Soleh, S. M., & Wulandari, H. (2018). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis: Dampak Model Pembelajaran Superitem Berbantuan Scaffolding. *Desimal: Jurnal Matematika*, 1(3), 363–371. <https://doi.org/10.24042/djm.v1i3.3107>
- Sugiono. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Sutopo, Ed.). Bandung: Alfabeta.
- Wulandari, W., Andris Susanto, D., & Hawa, F. (2024). Using Bamboozle Games To Improve Students' Vocabulary In Understanding Narrative Text. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(3), 141–147. Retrieved from <https://ejournal.lumbungpare.org/index.php/jim/index>
- Yulianti, M. M. T. (2020). Penerapan Metode Diskusi Kelompok (Buzz-Grup) Untuk Meningkatkan Komunikasi Interpersonal Siswa. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 2(2), 102–110. <https://doi.org/10.52647/jep.v2i2.18>
- Yuniar, M., Hermawan, Y., & Nurdianti, R. R. S. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Roar (Read, Observe, Auditory, Review) Berbantuan Media Baamboozle Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas XI.

Jurnal Sains Student Research,
1(1), 536–548. Retrieved from
<https://doi.org/10.61722/jssr.v1i1>.
193